

02

基本の使い方

この章では、SPIKE アプリを開いてから、プログラムを作成して、実行するまでの基本的な使い方を説明します。

01 | SPIKE アプリを開く

まずは SPIKE アプリを開きましょう。



SPIKE アプリは下図のような構成になっています。



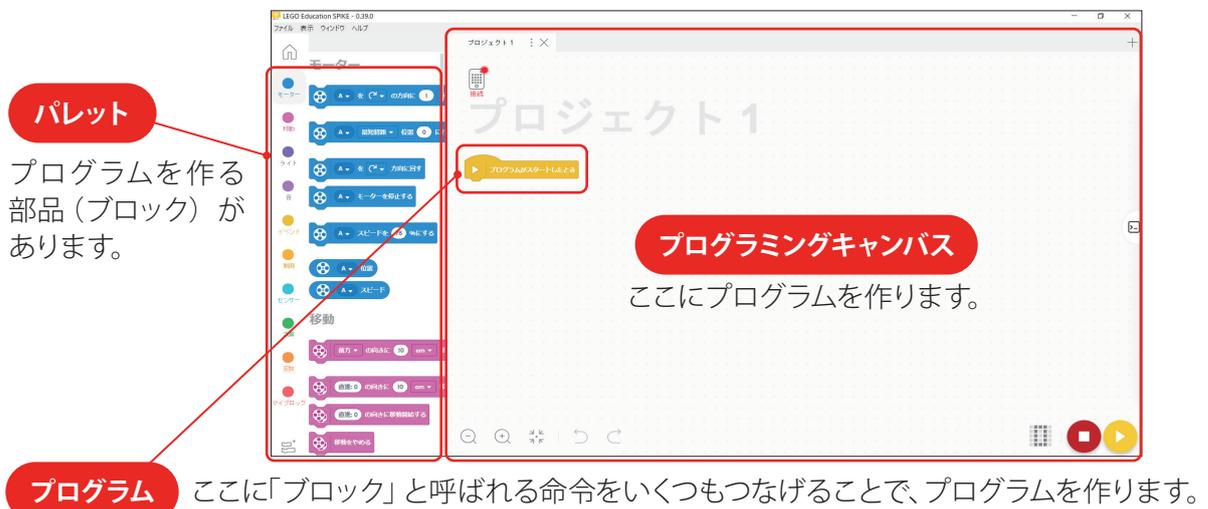
02 | プログラムを作る

新しいプロジェクトを作成する

新しいプログラムを作るには、ホーム画面で「+」を選びます。



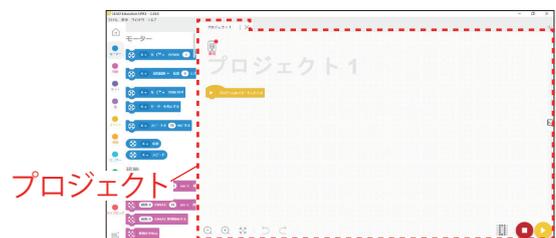
プログラム作成画面は、下図のようになっています。



💡 プログラムとプロジェクト

SPIKE アプリでは、プログラムを「プロジェクト」として管理します。

プログラム作成画面のタブ1つで、1つのプロジェクトです。



💡 既存のプログラムの開き方

「最新のプロジェクト」には最近開いたプロジェクトが表示されています。既存のプログラムはここから開くことができます。ここに表示されていないものは、「マイプロジェクト」から開きます。



この章は、SPIKE アプリの基本となるプログラミングブロックの一覧です。

01 | プログラミングブロックの種類

SPIKE アプリには、たくさんのプログラミングブロックが用意されています。これらのプログラミングブロックを組み合わせ、プログラムを作成します。

プログラミングブロックは、その形と色で機能や用途を見分けられるようになっています。

プログラミングブロックの色

プログラミングブロックは、関連するブロックごとに、色でカテゴリー分けされています。



プログラミングブロックの形

プログラミングブロックは、機能や用途によって、その形が異なります。



ハットブロック

プログラムの最初のブロックです。このブロックからプログラムが始まります。



スタックブロック

プログラムの中で主な処理を実行するブロックです。モーターを回転させる、LED を光らせるなどの命令をします。



Cブロック

C または E のような形のブロックです。くり返し処理や分岐処理をするときに使用します。



レポーターブロック

値を取得（保持）するブロックです。センサーで読み取った値や変数の値を、このブロックからプログラム内で利用できます。



ボールブロック

真または偽の値を返すブロックです。



キャップブロック

プログラムの最後のブロックです。このブロックの下にブロックをつなぐことはできません。

プログラミングブロック一覧

下図は基本的なプログラミングブロックです。たくさんのプログラミングブロックが用意されています。次のページからカテゴリごとに説明します。

▶ モーター



▶ 移動



▶ ライト



▶ 音



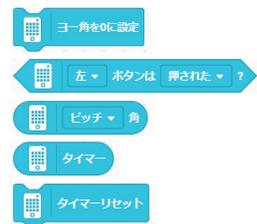
▶ イベント



ぎよ ▶ 制御



▶ センサー



▶ 演算



▶ 変数

